

独自コンテンツの創出を起点に 笑顔や感動を提供し、社会課題を解決します

当社は、企業理念のもと、「培ってきた資本」と「持続的な成長基盤」を活用し、事業活動を通じて独自の人気コンテンツ(IP)を創出しています。
更に、そのIPを様々な分野に展開することで、事業を拡大させています。
これらの活動を通じて財務・非財務価値、言い換えればゲームによってもたらされる幸せを提供することで、社会課題の解決にも貢献しています。

企業理念
遊文化を
クリエイトする
感性開発企業・
カプコン

心豊かな生活への欲求

世代や地域間の
コミュニケーション
ギャップ

グローバルな経済・
情報格差

社会課題

産業の新陳代謝

地方産業の低迷

日本の国際的な
地位の低下

開発投資 **298** 億円 → CFOが語る財務戦略/P43

開発人材 **2,369** 名 → 開発トップが語る開発戦略/P47

保有するIP
(ミリオンヒットシリーズ) **19** シリーズ → 主な知的資産(IP)/P09

培ってきた資本

事業活動

企画

開発

品質
管理

販売
プロモーション

持続的成長の基盤

重要課題① 人材の確保・育成 → 人材育成と開発環境/P49

重要課題② ダイバーシティの推進 → 社会とカプコン/P55

重要課題③ 社会との健全な関係構築 → 社会とカプコン/P55

重要課題④ コーポレート・ガバナンスの充実 → コーポレート・ガバナンス/P63



アミューズメント施設「プラサカブコン」の運営、遊技機の開発・販売、eスポーツ大会の開催などを自社で展開しています。

→ IPの有効活用/P11



自社の マルチメディア 展開



eスポーツ



遊技機
メダルゲーム、
パチンコ・パチスロ



家庭用ゲーム



PCオンライン



アミューズメント施設
ショッピングセンター型、
大型店舗

コンテンツの マルチメディア展開

2022年3月期売上

225
億円

ゲームのマルチ プラットフォーム展開

2022年3月期売上

875
億円



モバイルコンテンツ



ダウンロード
コンテンツ



映画

ハリウッド映画、劇場アニメ、
CG映画



出版・キャラクターグッズ

攻略本、イラスト集、
フィギュア、など



イベント
コンサート、舞台

協業で マルチメディア 展開

自社コンテンツの 映像作品を展開

3
件

他社との協業により、オリジナルコンテンツのハリウッド映画化を実現。その他には、アニメ、舞台、イベント、出版など様々な分野に展開しています。

→ IPの有効活用/P11



年間ゲーム販売本数
3,260万本

→P02

教育支援活動

32回

→P16

シニアツアー
累計参加者

2,582名

→P59

非財務の OUTPUT

新卒採用

163名

→P39

自治体等への協力

2件

→P62

手頃かつ手軽に入手できる
エンターテインメントを
世界へ提供

健全なゲーム文化の提供

コミュニケーション
を活性化

社会的価値

ゲーム市場発の
イノベーション

地方創生に貢献

日本への信頼や
好意の獲得

